modelo nº 193016

SEGA

SEGA SATURN

# Virtua Fighter

## ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

**Antes de Usar:**

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de TV possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

**Durante o Jogo:**

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

## IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

( a ) Jogar video games
( b ) Praticar esportes
( c ) Curtir a natureza
( d ) Todas as acima
( e ) Nenhuma das acima

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que, em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e) ... você não deve ser deste planeta!!

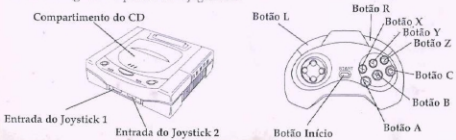
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

**Mostre que você realmente é uma fera!**

# INICIANDO O JOGO NO SATURN

1. Prepare o SEGA SATURN™ como descrito no manual de instruções que o acompanha.
2. Certifique-se de que o SEGA SATURN™ está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com 2 jogadores, conecte também o joystick 2.
3. Coloque o CD VIRTUA FIGHTER™ ( com o rótulo virado para cima) no CD drive do console e feche a tampa do compartimento.
4. Ligue sua televisão e o seu SEGA SATURN™.O logotipo do Saturn aparecerá na tela. Se nada aparecer, desligue o aparelho e verifique se as conexões estão firmes e corretas. Depois ligue-o novamente.
5. Poderá aparecer então, tanto o logotipo Sega e a introdução do jogo, como a tela do painel de controle. Neste último caso, use o Botão Direcional para percorrer as opções e selecionar a opção "S". Em seguida, aperte o Botão C para iniciar o jogo. Você visualizará a Tela de Apresentação do mesmo. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o CD está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
6. Se você quiser voltar ao início de um jogo que já estiver rodando, aperte o Botão Reset no console do Sega Saturn. Assim, surgirá a tela do Painel de Controle.
7. Virtua Fighter™ é para 1 ou 2 jogadores.




# OITO LUTADORES, OITO TÉCNICAS DIFERENTES...

Na China Antiga, uma técnica poderosa de Kung Fu, conhecida por Hakkyoku Ken, foi desenvolvida pela Guarda Imperial. Esta técnica adquiriu muitos admiradores e seguidores. Por volta da Segunda Guerra Mundial, o exército japonês desenvolveu suas próprias técnicas do Hakkyoku Ken para criar a mais poderosa força de luta.

Anos depois, o único mestre ativo desta técnica - o jovem Akira Yuki - iniciou uma viagem pelo mundo à procura de oponentes à sua altura. E os encontrou no Torneio Mundial de Lutas, no qual os mais fortes combatentes estavam determinados a mostrar sua supremacia na arte do combate mano-a-mano. Armas não eram permitidas - o corpo já era uma poderosa arma.

Os sete finalistas deste torneio foram: Sarah e seu irmão Jacky Bryant, ambos mestres de Sekken Do; Lau Shan e sua filha Pai especialistas em Kung Fu; Jeffrey McWild, mestre da violenta luta grega conhecida como Pancratium; o cruel mestre de luta romana Wolf Hawkfield e o ninja Kagemaru com sua técnica misteriosa.

Agora é você quem determinará o vitorioso deste torneio, neste jogo que vem diretamente dos arcades para sua TV, com rapidez maior e incríveis gráficos poligonais que reproduzem com fidelidade a complexa movimentação do corpo humano!

# A TELA DE OPÇÕES

**Pressione o Botão D para cima ou para baixo para selecionar uma opção. Pressione-o para a esquerda ou para a direita para fazer as escolhas nesta opção.**

**Life Gauge (Medidor de Vida)**: Altera o tamanho do Medidor de Vida do seu lutador. Escolha entre cinco tipos. Quanto maior o seu Medidor de Vida, menos danos o seu lutador sofrerá por golpe.

**Match Point (Partidas)**: Selecione o número de rodadas desejado para decidir a vitória de um lutador. Escolha de uma a cinco partidas.

**Time Limit (Limite de Tempo)**: Escolha quanto tempo você quer que dure a sua partida: 10, 20, 30 ou 60 segundos. Escolha No Limit (Sem limite) para desligar o cronômetro da partida.

**Enemy Level (nível do inimigo - apenas no modo Arcade)**: Quão difícil você quer que o seu oponente seja? Escolha desde Easy (Fácil) até Expert (Experiente).

**Continue (Continuação)**: Acione "On" nesta opção para ter um desafio contínuo, assim como nos arcades. Desligue esta opção (Off) para voltar para a Tela do Título quando a luta terminar.

**Sound Test (Teste de Som), Voice Test (Voz), Music Test (Música)**: Ouça as músicas, as vozes e os efeitos sonoros usados no jogo. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para selecionar o nome da faixa que você quer ouvir, depois pressione o Botão A ou C para tocar a faixa. Pressione o Botão B para parar o som.

**Record (Recorde)**: Vá para a Tela de Recordes para ver as estatísticas de todos os lutadores do jogo. Para obter uma Tela de Informações sobre um lutador em particular, selecione o nome do jogador pressionando o Botão D para cima ou para baixo, depois pressione o Botão A ou o Botão C. Para voltar para a Tela de Recordes principal, pressione o Botão B ou o Botão Start (Início). Pressione o mesmo Botão novamente para retornar para a Tela de Opções.

Para apagar os Recordes, pressione os Botões L, X, Y e Z simultaneamente.

**Pad Control (Joystick)**: Use esta opção para configurar os Botões do seu Joystick. Selecione esta opção e pressione o Botão A ou o Botão C para ir para a Tela de Configuração do Joystick. Há quatro tipos diferentes de configuração disponíveis, você pode selecionar a configuração desejada pressionando o Botão D para a esquerda ou para a direita. Pressione o Botão B ou o Botão Start (Início) para voltar para a Tela de Opções.

# A ARENA

**Medidor de Vida**: A barra verde neste medidor fica menor cada vez que o lutador é atingido. O lutador cujo Medidor de Vida desaparecer completamente será nocauteado e perderá a luta.

**Cronômetro**: Aqui você poderá ver quanto tempo falta para a luta acabar. Quando o cronômetro chegar a zero, o lutador com menos vitalidade na barra do seu Medidor de Vida perderá a luta. O cronômetro poderá ser ajustado ou desligado no menu de Opções.

**Vitória**: Aqui você verá o total de rodadas ganhas por cada lutador. No jogo normal, o primeiro jogador que vencer duas rodadas ganha a partida. O número de rodadas também poderá ser determinado na Tela de Opções.

**Tempo Total do Campeão** (apenas no modo de Arcade): Aqui você verá o tempo Total que o Campeão já permaneceu na arena contra os seus oponentes.

# FIM DE JOGO/ CONTINUAÇÃO

O jogo terminará quando o seu lutador perder uma luta. A Tela de Continue (Continuação) aparecerá em seguida. Para continuar no nível atual e com o mesmo oponente, pressione o Botão Start (Início) antes que o cronômetro chegue a zero.

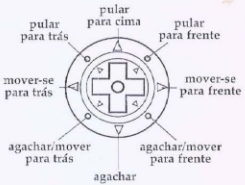
A Tela de Seleção do Jogador aparecerá em seguida. Escolha o seu lutador, depois pressione o Botão C para ir para a primeira rodada contra o oponente, contra o qual você perdeu no último jogo.

Você terá um número infinito de Continues (Continuações) nos modos Arcade e Vs. (Versus).

**Ranking Mode (Modo de Classificação)**: O jogo terminará quando o seu lutador perder uma partida. A Tela de Classificação aparecerá mostrando o seu progresso. Não há a opção de Continue (Continuação) neste modo.

# OS MOVIMENTOS BÁSICOS

Aqui estão os movimentos básicos para o Botão D. Todas as instruções nas páginas seguintes são para um lutador localizado à direita. Inverta as direções no Botão D para um lutador localizado à esquerda.




**Indicações:**

As direções no Botão D serão indicadas por setas.

**Setas brancas** (▷ ▷) = Pressione o Botão D na direção indicada.

**Setas pretas** (► ►) = Pressione e segure o Botão D na direção indicada.

**A** = Defesa, **B** = Soco, **C** = Chute

**[+]** = Simultaneamente (ex. "[A + C]" significa "Pressione simultaneamente os Botões A e C")

**BBB...** = Toques Rápidos (ex. Pressione várias vezes o Botão B o mais rápido possível)

# OS MOVIMENTOS PRINCIPAIS

**Passo Rápido**: ◁ ◁ ou ▷ ▷
Pressione rapidamente o Botão D, por duas vezes, para a esquerda ou para a direita para dar um passo rápido em uma dessas direções.

**Desviar/ Recuar**: ◁ ◁ ou ▷ ▷
Pressione o Botão D, por duas vezes, para a esquerda ou para a direita e mantenha o mesmo pressionado.

**Arremesso** (todos os lutadores com exceção de Akira): **[A+B]**
Se você estiver próximo o suficiente para agarrar o seu oponente, pressione os Botões A e B SIMULTANEAMENTE para arremessá-lo.
Os arremessos variam de acordo com o lutador.

**Chute a meia-altura**: ▲ C
Rapidamente, pressione o Botão D para a diagonal inferior direita e pressione o Botão C. Este chute irá acertar um oponente que estiver abaixado em posição de defesa.

**Pisada Rápida**: [ ▲ + B]
Pressione simultaneamente o Botão D para cima e o Botão B para pular ou pisar sobre um oponente que estiver no chão.

**Ataques Regulares:**

B = Soco em pé
▼ B = Soco abaixado
C = Chute em pé
▼ C = Chute abaixado
△ C = Chute a meia-altura

**Ataques com pequenos saltos**

B (Na subida) = Martelo
B (No ápice) = Soco direto
C (Na subida) = Chute
C (Na descida) = Chute com Soco

**Recuperação de chute com o oponente próximo dos seus pés:**
C (ou CCC...) = Chute Circular
▼ + C (ou ▼ + CCC...) = Rasteira

**Ataques contra o oponente que estiver atrás de você:**
B = Soco Giratório
C = Chute Giratório

**Recuperação de chute com o oponente próximo à sua cabeça:**
C (ou CCC...) = Chute Rotatório
▼ + C (ou ▼ + CCC...) = Rasteira Giratória
Sarah / Jacky
C (ou CCC...) = Chute Vertical

**Ataques com Saltos Gigantes**
▷ + B (quando estiver subindo) = Martelo Rolante
▲ + C (pulando) = Voadora
▷ + C (na subida, com o oponente a sua frente) = Chute Quebrado
C (quando estiver subindo) = Chute Voador baixo
C (imediatamente após o ápice) = Chute Pisão

**Avançando sobre o ataque do oponente**
◁ + C (quando o oponente estiver logo atrás de você) = Chute Quebrado Rolante

# DEFESAS RÁPIDAS

Quando você for derrubado, irá levantar-se automaticamente depois de alguns segundos, mas, durante este tempo, o seu oponente poderá tentar pisar em você. Use estes movimentos para defender-se:

**Recuperação:**
Levantar-se rapidamente: ( ◁ ▷ pressione várias vezes o Botão D para a esquerda / direita).
Rolar para longe do oponente: ◁
Rolar para o lado: AAA...
Levantar-se com apoio das mãos: ▲

**Recuperação de chute:**
Recuperação com o Chute Giratório: CCC...
Recuperação com Rasteira: CCC...
Rolar para o lado + Rasteira: A e depois C (espere até estar completamente no chão para iniciar este movimento).

# AKIRA

| | |
|---|---|
| Nome Completo: | Akira Yuki |
| Nacionalidade: | Japonês |
| Data de Nascimento: | 28 de Setembro de 1968 |
| Altura: | 1,76m |
| Peso: | 76Kg |
| Ocupação: | Professor de Kung-Fu |
| Hobby: | Kung-Fu |
| Especialidades: | Socos e golpes com a mão |

Akira é um personagem difícil de ser bem utilizado, pois a maioria de seus movimentos especiais requerem uma combinação de muitos Botões enquanto ele fica a uma curta distância de seu oponente. Entretanto, o seu Mouko Kohzan e o Renkan Tai são ataques à distância formidáveis. Aprenda alguns dos seus movimentos "instantâneos" como o Toushin Sohtai e o Youshi Senrin - só as animações já valem o esforço!

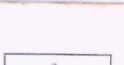
## Ataque Característico

| | |
|---|---|
| Gekihousui: | Δ + B |

## Movimentos Especiais:

| | |
|---|---|
| Hachimon Kaida: | BB |
| Kansui Tai: | BC |
| Renkan Tai: | ▷ ▷ CC |
| Rimon Chouchuu: | ▷ ▷ B |
| Mouko Kohazan: | ▼ ▷ B |
| Toushin Sohtai: | ◁ B (próximo o suficiente para agarrar o adversário) |
| Shin'iha: | ◢ ▷ B (ou ▷ ◢ B) |
| Youshi Senrin: | ◁ ◁ [B+C] |
| Tetsuzankou: | ◁ ▷ ▷ [B+C] |

# PAI



| | |
|---|---|
| Nome Completo: | Pai Chan |
| Nacionalidade: | Chinesa (Hong Kong) |
| Data de Nascimento: | 17 de Maio de 1975 |
| Altura: | 1,66m |
| Peso: | 49 Kg. |
| Ocupação: | Atriz de filmes de ação |
| Hobby: | Dança |
| Técnica: | Ensei Ken |
| Especialidade: | Interceptar estilos de luta |

Ao contrário de seu pai, Pai aprendeu que a melhor defesa é o ataque. Ela pode agarrar seus oponentes e arremessá-los ao chão e além disso, o seu ataque característico tem uma probabilidade de sucesso considerável. Para tornar a disputa mais intensa, tente jogar sem os seus movimentos de soco rápido e concentre-se nos movimentos de arremesso.

## Ataques característicos:

| | |
|---|---|
| Enshuu Raigeri: | Δ B |
| Enshuu Kouraigeki: | ◢ + B ( ou ◢ + BBB...) |
| Rai'inshouda: | ◁ B (pode ser repetido indefinidamente, mas você precisará esperar um pouco entre os golpes) |

## Movimentos Especiais

| | |
|---|---|
| Renkental: | BC |
| Renshou: | BB |
| Soukonsenpuutai: | BBC |
| Raigekishou: | BBB |
| Renkan Hai Tenkyaku: | BBB, ◣ C |
| Renkan Tenshin Kyaku: | BBBC |
| Renkan Tenshin Soukyaku: | BBBC |
| Ensen Hairyuuu: | ◁ B (use para evitar um soco de cima) |
| Senpuuga: | [A + C] (próxima ao oponente) |
| Tenchi Tohraku: | ▷ ▽ B (próxima ao oponente) |
| Senpuu Enshin: | ◢ ▷ B (próxima ao oponente) |

# LAU

| | |
|---|---|
| Nome Completo: | Lau Chan |
| Nacionalidade: | Chinês |
| Data de Nascimento: | 2 de Outubro de 1940 |
| Altura: | 1,69m |
| Peso: | 76Kg. |
| Ocupação: | Cozinheiro-chefe |
| Hobby: | Poesia |
| Técnica: | Koen ken |
| Especialidade: | Socos e golpes com a mão aberta |

Apesar de ser geralmente considerado o personagem mais "fácil", Lau tem um arsenal incrível de movimentos. Como a sua filha, Pai, ele é um dos lutadores mais rápidos do jogo e os seus arremessos provocam danos enormes em seus adversários. Use o seu Renkan Tenshin Kyaku para surpreender a distraída vítima.

## Ataques Característicos:

| | |
|---|---|
| Kousou Raishouu: | Δ + B (ataque simples) |
| Kousou Raishouu: | ▲ + BBB... (ataque duplo) |

## Movimentos Especiais:

| | |
|---|---|
| Renkental: | BC |
| Renshou: | BB |
| Chuugeki: | ▷ B |
| Taitouri Senkyaku: | C (quando estiver se levantando da posição agachada) |
| Rekkako Senkyaku: | ◁ C |
| Senpuuga: | [A+C] |
| Renkan Tenshin Kyaku: | BBBC |
| Renkan Tenshin Soukyaku: | BBB ▼ C |
| Tenshin Hainshou: | ◁ ▷ B (próximo ao oponente) |
| Shakashou: | ◁ B |
| Shajoshoh: | ◁ B |

# WOLF

| | |
|---|---|
| Nome Completo : | Wolf Hawkfield |
| Nacionalidade: | Canadense |
| Data de Nascimento: | 8 de Fevereiro de 1966 |
| Altura: | 1,80m |
| Peso: | 100Kg |
| Ocupação: | Lutador Profissional |
| Hobby: | Karaoke |
| Técnica: | Luta Romana |
| Especialidades: | Ataques e arremessos |

Uma jamanta humana, Wolf é um personagem para jogadores peso-pesado. Wolf move-se lentamente, mas com uma inegável brutalidade. Use os seus movimentos rápidos (o Machado e a Ombrada) com cuidado - se o seu oponente bloquear embaixo, você poderá voar por cima dos limites do ringue! O Balanço Gigante de Wolf, apesar de ser difícil de se executar, é poderoso demais quando se consegue. Use-o quando estiver perto (mas de costas) da beira do ringue para fazer o seu oponente dar um passeio!

## Ataques característicos:

| | |
|---|---|
| Cotovelada: | Δ + B (ou Δ + BBB...) |
| Cotovelada alta: | ▲ + B (ou ▲ + BBB...) |

## Movimentos Especiais:

| | |
|---|---|
| Chute Martelo: | BC |
| Jab + Soco Direto: | BB |
| Machado: | ▷ ▷ B |
| Bloqueio com o Corpo: | ▷ B (próximo ao oponente) |
| Ataque com os Dois Braços: | ◸ [A+B+C] (próximo ao oponente abaixado) |
| Gancho Sônico: | ◁ B |
| Ombrada: | ◁ ▷ B |
| Balanço Gigante: | ◁ ◸ ▽ ◁ ▷ B (próximo ao oponente) |
| (alternado): | ◁ ▽ ▷ B (próximo ao oponente) |
| Ataque Alemão: | [B+A] (quando estiver em pé, bem atrás do oponente) |

# JEFFREY

| | |
|---|---|
| Nome Completo: | Jeffrey McWild |
| Nacionalidade: | Australiano |
| Data de Nascimento: | 20 de Fevereiro de 1957 |
| Altura: | 1,83m |
| Peso: | 111 Kg |
| Ocupação: | Pescador |
| Hobby: | Escutar música Reggae |
| Técnica: | Pancratium |
| Especialidade: | Arremessos |

O que falta a Jeffrey em velocidade, sobra em força, traduzida em movimentos simples que tiram um quarto ou mais da saúde de seus adversários! Este guerreiro fenomenal também poderia ser apelidado de "O Punidor", já que ele não perdoa os erros de seus adversários. Jeffrey é também o orgulhoso criador de inúmeras combinações enganosas, tornando-as ainda mais surpreendentes devido à sua aparente lentidão. É um dos favoritos no arcade!

## Ataques característicos:

| | |
|---|---|
| Fúrias Voadora: | Δ + B (ou Δ + BBB...) |
| Quebra-ossos: | ▲ + B (ou ▲ + BBB...) |

## Movimentos Especiais:

| | |
|---|---|
| Nó Duplo: | BB |
| Chute com Nó: | BC |
| Levantamento de Corpo: | ◁ ◁ B |
| Mergulho na Montanha: | ◁ ◁ [B+C] |
| Joelhada Metralhadora: | ▽ ▷ C (quando estiver próximo a um oponente abaixado) |
| Cotovelada: | ▷ ▷ BB |
| Bloqueio Forte: | ▷ B (perto do oponente) |
| Bomba de Força: | ◁ [A+B+C] (próximo a um oponente abaixado) |
| Chute Martelo: | ▽ CB |
| Garra de Ferro: | ▽ B (quando estiver perto do oponente abaixado) |

# KAGE

| | |
|---|---|
| Nome Completo: | Kage-Maru |
| Nacionalidade: | Japonês |
| Data de Nascimento: | 6 de Junho de 1971 |
| Altura: | 1,73m |
| Peso: | 64Kg |
| Ocupação: | Ninja |
| Hobby: | Mah-jongg |
| Técnica: | Hagakure-ryu Jujutsu |
| Especialidade: | Arremessos, Ataques Antigos |

Kage é, provavelmente, o mais ágil entre os lutadores e é um terror vê-lo quando bem dominado pelo jogador que o escolheu. Os seus chutes rolantes combinam defesa com ataques surpreendentes, enquanto alguns dos seus ataques com cambalhotas o transformam em uma ameaça à distância. Tome cuidado porém, pois abusar do seu movimento Rairyuu Hishou kyaku poderá fazê-lo sair do ringue! Apesar de seu ataque característico geralmente chegar muito tarde para provocar algum dano, ele permite que Kage fique atrás de seu adversário para um potente arremesso Haura Gasumi.

## Ataques característicos:

| | |
|---|---|
| Hieddan (perto): | Δ + B (ou Δ + BBB...) |
| Asuka (médio): | idem |
| Hishougeki (distante): | idem |

## Movimentos Especiais:

| | |
|---|---|
| Hagasane: | BC |
| Resshou: | BB |
| Resshoukyaku: | BBC |
| Katana Gasumi: | ▷ [A+B+C] (próximo ao oponente) |
| Ryuuei Kyaku: | ▷ ▷ C |
| Kagegasumi: | ◁ ▷ B (próximo ao oponente) |
| Koenzaku: | ◁ B (próximo ao oponente) |
| Suishageri: | ◥ C |
| Kaiten Jizurikyaku: | ◁ ◸ ▽ ◹ ▷ C |
| Haura Gazumi: | [B+A] (quando estiver bem atrás do oponente) |
| Rairyuu Hishou Kyaku: | ▷ ▷ [A+B+C] |

# SARAH

| | |
|---|---|
| Nome Completo: | Sarah Bryant |
| Nacionalidade: | Americana |
| Data de Nascimento: | 4 de Julho de 1973 |
| Altura: | 1,68m |
| Peso: | 54Kg |
| Ocupação: | Estudante |
| Hobby: | Pára quedismo |
| Técnica: | Sekken Do |
| Especialidade: | Golpes com o cotovelo e com o joelho, ataques de barreira |

Apesar de ser mais fraca do que seu irmão, Sarah se iguala a Jacky em agilidade e velocidade, com seu ataque característico. Os seus ataques com o joelho são formidáveis, mas a deixam vulnerável quando erra. Use a sua Joelhada Dupla para derrotar os adversários que gostam de se movimentar nos "erros" de ataque.

## Ataques característicos:

| | |
|---|---|
| Joelhada Saltitante: | Δ + B (ou Δ + BBB...) |
| Joelhada Gigante: | ▲ + B (ou ▲ + BBB...) |

## Movimentos Especiais:

| | |
|---|---|
| Soco + Chute Alto: | BC |
| Soco + Chute Lateral: | B ∇ C |
| Jab + Soco Direto: | BB |
| Soco Duplo + Chute rápido: | BBC |
| Largada para trás: | [B+A] (quando estiver em pé, bem atrás do adversário) |
| Chute Ilusório: | ◁ CC |
| Bloqueio Junta Dupla: | ▷ BC |
| Joelhada Alta: | BBBC |
| Quebra Pescoço: | ▷ ▷ B (próximo a oponente) |
| Chute cambalhota: | ◺ C |
| Joelhada Dupla: | ▷ C ◁ C |

# JACKY

| | |
|---|---|
| Nome Completo: | Jacky Bryant |
| Nacionalidade: | Americano |
| Data de Nascimento: | 28 de Agosto de 1970 |
| Altura: | 1,77m |
| Peso: | 72 Kg |
| Ocupação: | Piloto de Fórmula Indy |
| Hobby: | Treino |
| Técnica: | Sekken Do |
| Especialidade: | Chutes giratórios, ataques bruscos |

Jacky é, provavelmente, o melhor dos lutadores, com boas notas em velocidade, agilidade e força, além de uma incrível variedade de poderosas combinações. Ele também possui um dos mais brutais movimentos de recuperação, que obrigará os seus adversários a pensarem duas vezes antes de atacá-lo no chão ou ficarem atrás dele. O seu ataque característico é praticamente impossível de ser evitado. Outro personagem favorito dos arcades!

## Ataques característicos:

| | |
|---|---|
| Joelhada Saltitante: | Δ + B (ou Δ + BBB...) |
| Joelhada Gigante : | ▲ + B (ou ▲ + BBB...) |

## Movimentos Especiais:

| | |
|---|---|
| Jab + Soco Direto: | B B |
| Soco + Chute Lateral: | B C |
| Bomba: | [B+A] (próximo ao adversário) |
| Esmagador de Faces: | [B+A] (quando estiver de pé bem atrás do oponente) |
| Punho Giratório para trás: | ◁ + B |
| Chute com giro dos cotovelos: | ▷ BC |
| Chute com giro dos braços: | ◁ BC |
| Quebra Pescoço: | ▷ ▷ B (próximo ao oponente) |
| Chute Cambalhota: | ◺ C |

TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.
Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.
A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.
A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

ETIQUETA

**TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.**
R. Antônio Nagib Ibraim, 30 - Lapa - São Paulo - SP
CEP 05036-000 - C.G.C. 57.997.793/0001-82
**CAC - Central de Atendimento ao Consumidor**
TELEFONE: (011) 831-2266
Indústria Brasileira